

Dans certains cas, vous aurez besoin d'exécuter une ou plusieurs lignes d'instructions de façon répétée. Exemples : Pour le déplacement d'une occurrence sur la scène, l'aiguille d'une horloge qui tourne, etc. Utilisez l'événement `Event.ENTER_FRAME`.

```
carre.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, tourner); fonction tourner(evt:Event) {  
carre.rotation = carre.rotation+3; }
```

Dans cet exemple, nous avons disposé un symbole sur la scène, l'occurrence obtenue a été nommée "carre".

Devant la fonction `addEventListener()`, nous avons ciblé l'occurrence intitulée "carte", mais nous aurions pu faire référence à n'importe quelle autre instance, y compris la propriété `stage` (de l'animation).

```
stage.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, tourner);
```